**Neon Eclipse**

**Género**: metroidvania + rogue like.

#### **✔️ Exploración no lineal (Metroidvania):**

* Mundo artesanal, persistente y extenso.
* Diseño interconectado con múltiples rutas y accesos alternativos.
* Habilidades y herramientas que permiten desbloquear caminos y secretos, pero que no siempre estarán disponibles desde el inicio.

#### **✔️ Ciclo de run (Roguelike):**

* Cada partida comienza desde cero: el jugador pierde las habilidades obtenidas en runs anteriores.
* Habilidades clave (movilidad, combate, utilitarias) deben ser encontradas dentro de cada run como **power-ups temporales**, dando variedad a cada intento.
* Enemigos, cofres y eventos cambian su ubicación y aparición entre runs, creando situaciones nuevas en un entorno ya conocido.

#### **✔️ Progresión del jugador:**

* El mapa no cambia estructuralmente entre runs, permitiendo al jugador memorizar rutas y optimizar sus caminos.
* Se permite una progresión permanente mínima: por ejemplo, desbloqueo de atajos o mejoras cosméticas que no rompan el ciclo roguelike.
* La dificultad natural del juego puede ser mitigada por el conocimiento del mapa y la experiencia del jugador más que por la acumulación de mejoras.

#### **✔️ Rejugabilidad alta:**

* La imprevisibilidad en la aparición de habilidades y enemigos genera desafíos nuevos incluso en zonas ya exploradas.
* Las runs tienen una duración corta-media, invitando a múltiples intentos seguidos.

**Mecánicas clave**

## **🕹️ 1. Movimiento y Control del Personaje**

* **Movimiento libre 8 direcciones** (WASD / stick).
* **Dash / Evasión rápida** (consumo de stamina o cooldown).
* **Disparo o ataque cuerpo a cuerpo** (según el arma equipada).

## **⚔️ 2. Combate**

* **Ataques básicos:** espada, pistola, arco, etc.
* **Ataques especiales / habilidades temporales**:  
  + Golpe giratorio, explosión mágica, etc.
* **Esquivar / parry / bloqueo** (opcional según estilo).
* **Enemigos con patrones sencillos pero combinables:** rango, melee, perseguidores, torretas.

## **🔑 3. Habilidades y Power-ups (de la run)**

* Habilidades que te permiten **explorar nuevas zonas** en la run actual:  
  + Doble dash.
  + Salto corto (si hay verticalidad como saltos controlados).
  + Hookshot (engancharse a lugares).
  + Romper muros débiles.
  + Atravesar zonas peligrosas (fuego, gas).
* Las habilidades se consiguen durante la run y se pierden al morir.

## **🗺️ 4. Exploración y Mapas**

* **Mapa fijo** (dibujado a mano), pero con:  
  + **Spawns aleatorios de enemigos.**
  + **Cofres / habilidades que cambian ubicación**.
  + **Puertas o atajos que se desbloquean temporalmente.**
* Sistema de **minimapa** (opcional pero recomendable).

## **🎲 5. Progresión de Run**

* Recursos que encontrás por el mapa: monedas, fragmentos de energía, etc.
* Tiendas u **altares de mejoras temporales.**
* Sistema de vida / energía.
* Muerte → reinicio total, excepto por atajos abiertos (opcional).
* Muerte → reinicio total, excepto por atajos abiertos (opcional).

## **⚡ 6. Mecánicas Emergentes**

Algunas interacciones más avanzadas que podrías agregar después:

* Enemigos que **interactúan entre sí** (explosivos que dañan a otros).
* Elementos ambientales (piso que se rompe, trampas, etc.).
* Eventos aleatorios durante una run (oleadas, invasiones, NPC que pide ayuda).

**Estética visual / musical**

**Pixel Art moderno al estilo dead cells o hyper light**

**Loop principal del juego**

El juego combina la exploración profunda y no lineal característica de los metroidvania clásicos, con la rejugabilidad alta y la imprevisibilidad de las runs propias de los roguelikes. El mundo es fijo e interconectado, permitiendo que el jugador aprenda su diseño con el tiempo, pero los desafíos, enemigos y habilidades disponibles cambian en cada partida, forzando a adaptarse a nuevas situaciones.